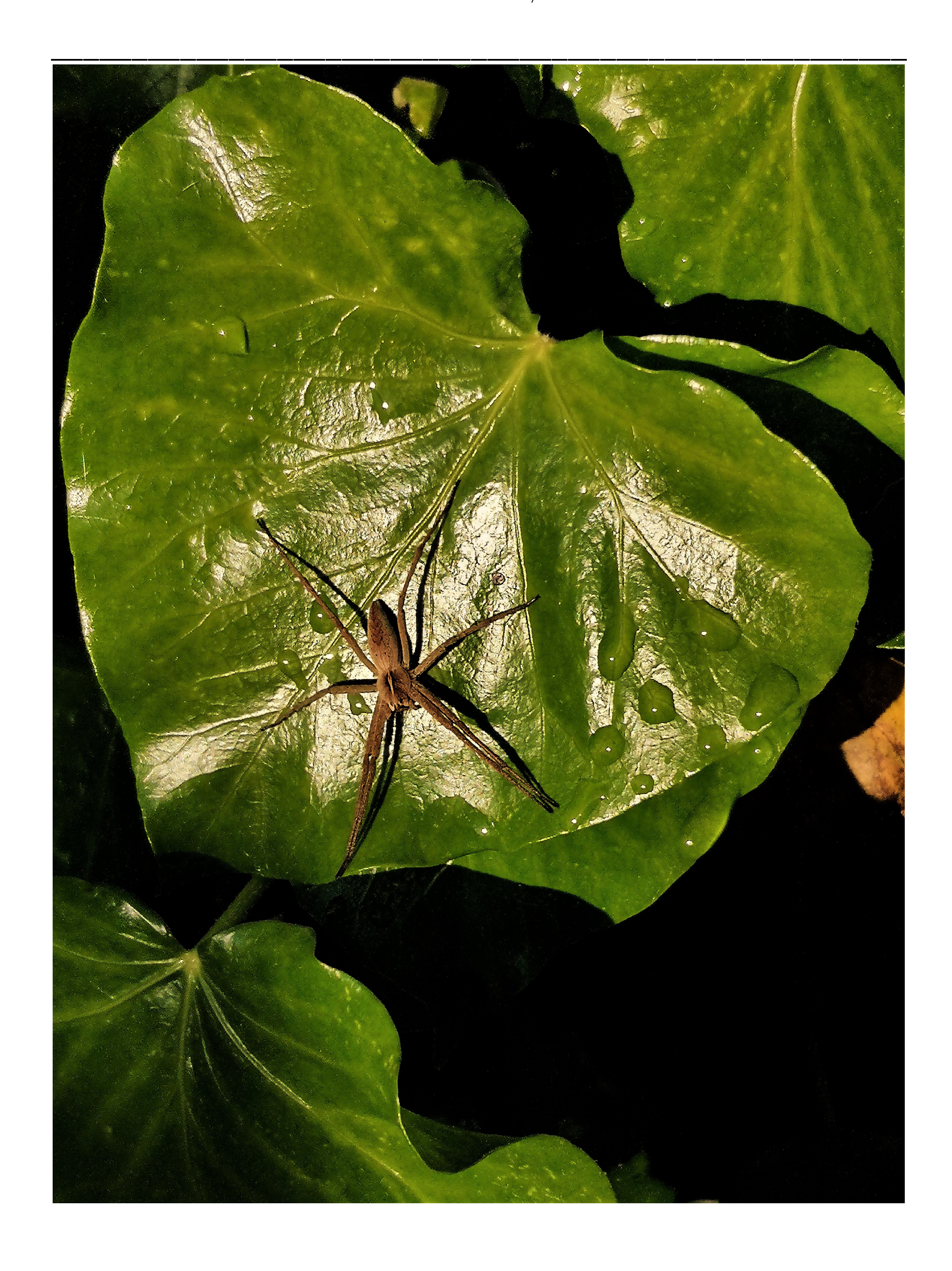
# PÉTRICHOR

la fragrance de la terre après l’averse

Le terme provient de l'anglais petrichor, mot forgé en 1964 par Isabel Joy Bear, une chimiste, et Roderick G. Thomas, un minéralogiste, à partir du grec ancien **πέτρα** / pétra (« pierre ») et **ἰχώρ / ikhṓr** (« fluide, sang »), l'ichor désignant le sang des dieux dans la mythologie grecque.

## Un jeu d’apocalypses

de Claude Féry



## *Fontanelles*

Èlg

*Dans le salon du nous*.

Les voitures se rentrent dedans,
lentement.
Les corps passent à l'aise,
au travers des pare-brise ;
puis retombent sans problème.
Au loin, sur l'herbe,
le chirurgien dit « bonjour ! » ;
fait le tour du bloc,
distribue de l'air.
Trois enfants,
sur quatre enfants,
dessinent bien,
les fleurs du cimetière.
Les vieilles dames parlent,
cachée sous la table,
d'éventuelles mouches...
vertes.
Adorable est la nuit,
fontanelles,
plouf !
À l'heure ou sévit, le grand trou.
Dans ce parc, les gens, les animaux s'aiment.
L'ours urine, les chameaux blatèrent.
Une grand chaîne se forme,
de mains, d'os, de pralines,
tout autour des usines
à gaz, à viande, à savon.



# 1979

Mille-neuf-cent-septante-neuf, des enfants de la ville, ville, ville, déambulent sur les pentes boisées de Lapoutroie.
Le calendrier affirme la venue de l'été, pourtant l'hiver n'a pas cessé.

Mais qu'est-ce qu'j'peux faire ?
J'sais pas quoi faire !

Une âme vive, tente de conjurer l'adorable nuit qui menace Mémé, seule présence amie pendant sa convalescence.
**Lo Faudé** domine la ferme de Mémé.
Le soir, toutes les bougies mouchées, le vent s'en vient des hauteurs. Des voix l'accompagnent, qui chatouillent des histoires dans les replis de l'oreille. De sombres affaires enfouies dans les tréfonds de leur sanctuaire, le **Tchénor**.

***Pétrichor*** est un jeu d'apocalypses.
Nous sommes des buveurs d'étiquettes.
Nous sommes des enfants encore innocents.

Nous venons de la ville.
De **Lapoutroie**, nous ne connaissons que le chemin que nous avons empruntés avec nos parents.
Ici ça sent la bouse et la sciure.
Sur la route principale circulent des tracteurs, des camionnettes qu'on voit dans les vieux films en noir et blanc et de vieilles 4L ou 2CV. Seul Monsieur **Haenel** a une voiture digne de ce nom : une DS. Mais c'est le maire. Et il prêterait pas sa voiture suspension hydraulique à des **ferlempins**. Et il offre pas de balade non plus. Sur la place du village, il n'y a pas d'aire de jeux. Juste un tape-cul, taillé d'une grande hêtre, amortis par de vieux pneus de tracteurs. Il reste aussi des troncs de sapins demi-coupés qui délimitent un bac à sable tout gorgé des pluies incessantes.
Quand le ciel se dégage et que cesse la pluie, le vent se lève et le vent reprend ces droits. Le froid est confortablement installé aux prémisses de l'été.
Ici, après avoir pris le petit déjeuner, sévit l'ennui.
Que faire pour tuer le temps ?

Jouer avec les autres ?

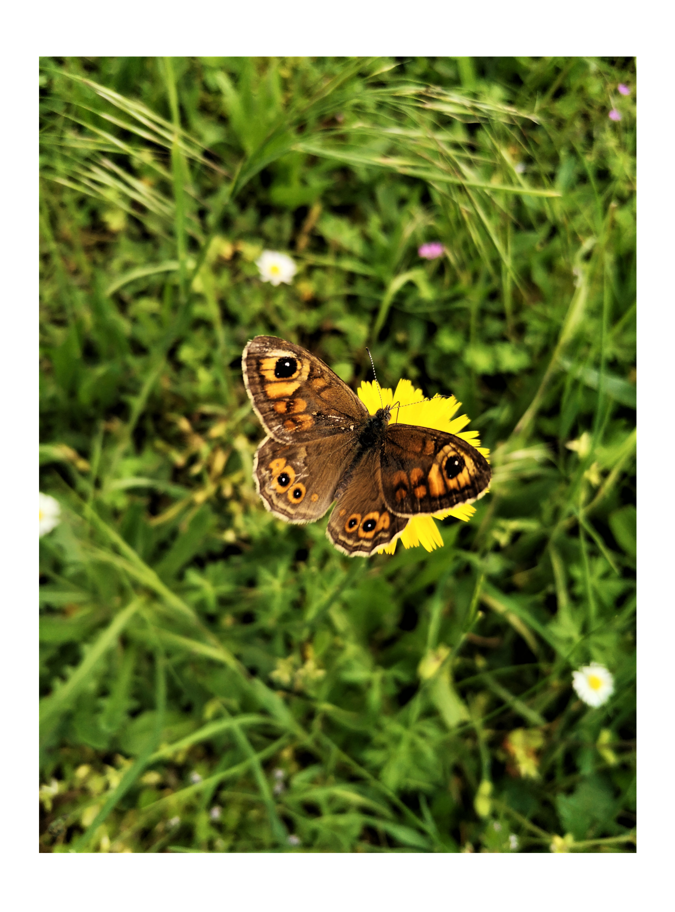
**Range ta chambre !**

Bah, avec eux suivre la voie romaine jusqu'à **Saint-Odile** à la recherche de pièces antiques ?
Ou bien explorer la tour sur **Lo Faudé** ?
Ou encore aller pêcher à l'étang du Devin du coté des Mérelles ?

Mais d'abord, sur la place, entre deux saucées, il faudra briser la glace

Promenons dans les bois,
Tant que le fou n'y est pas.
Si le fou y était,
Il nous mangerait !

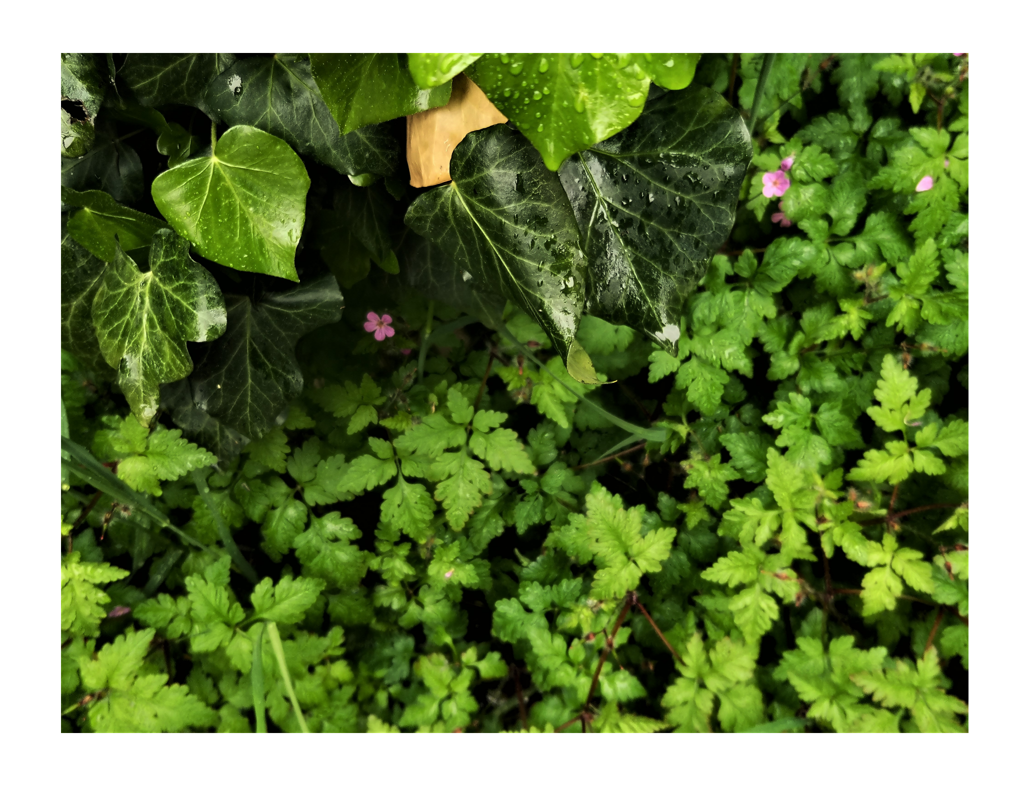
1, 2, 3, nous irons au bois.
4, 5, 6, aucun ne sera pris.
7, 8, 9, provende de sang neuf.
10, 11, 12, elles seront toutes rouges.



Même pas drôle !
Même pas vrai !
Même pas cap !
Même pas peur !
Même pas mal !

Pas touche minouche !
Faisez pas les nouilles !
C'est pour de vrai ou c'est pour de faux ?
J'te ferai dire que c'est pas beau de mentir !
Promis, juré, craché !
À la vie, à la mort !
Cochon qui s'en dédie !
Tourne sept fois ta langue de ta bouche, avant que le ciel ne se bouche !
Si je mens, je perds une dent !

C'est c'ui qui dit qui y'est !
Miroir !
Double miroir !!
Mange les pissenlits par la racine !
Mange tes morts !



Chaque joueuse choisit un **ferlempin**.
Son prénom, on ne le choisit pas, non.
Ce sont les parents qui nous l'ont donné, avec le baptême et tout le saint frusquin.
Maintenant, autour du bac à boue, se joue une scène.
Chacun est différent, et c'est bien connu, les enfants se moquent volontiers les uns des autres.
Alors sitôt échangés les prénoms, et débitées les banalités d'usage, un sobriquet émergera pour souligner, la petite faiblesse, qui au yeux des autres nous attachera.
Sur sa feuille, chacune note son nom et son éventuel surnom.
Le nombre de lettre que comporte le nom dicte le nombre de grains dont dispose la joueuse et le surnom l'ivraie.

Chacune note l'inventaire des menus objets et autres trésors dont est muni son **ferlempin**.
Ainsi, parmi les banalités, émergeront les vantardises autour du *biclo* dix vitesses, pareil que celui de **Bernard Thévenet**, la poupée **Bella**, le fourgon de police **playmobil**, ou la corde à sauter, offerts à la Noël.
Mais au-delà des jouets puisés au coffre, qui s'accommodent mal de la pluie et de la bouillasse, quel menu trésor, chaque **ferlempin** garde dans sa poche, près de son cœur ?

Plus encore que leurs jeux et jouets, ce sont les histoires que s'échangent les **ferlempins** qui sont leurs trésors. Plus elles sont inquiétantes, meilleur est l'effet auprès de son auditoire.

Qu'est-ce qu'on peut faire ?
J'sais pas quoi faire ?

Se lancer des défis, raconter des histoires qui font peur, se jalouser les uns et les autres seront les ingrédients de ce moment. Les bagarres ou conflits physiques sont résolus par une partie de choux-fleur.

Raconter une histoire vraiment horrible, c'est probablement le plus sur moyen de s'imposer auprès des plus sensibles.
Aller traquer le **Sotré** plus encore, pour peu que l'on fasse mine de s'y connaître en chasse au **Sotré**.
Nous sommes des buveurs d'étiquettes, aussi le **ferlempin** impressionné paiera sa peur en ivraie auprès du conteur. Il verse son écot, et si le conteur enchérit en détail macabres, inquiétants ou particulièrement horribles, le conteur le paiera d'autant plus. Un câlin, un mot doux d'un autre **ferlempin** rompt l'emprise.

Dire sa difficulté, ses craintes, ses faiblesses est le plus sur moyen pour s'attacher la considération des autres, voire des mots doux, ou une forme consolation des autres **ferlempins**. Les **ferlempins** attendris verseront ainsi leur écot sous forme d'une graine ou d'un objet. À chaque difficulté, à chaque faiblesse ou coup du sort révélé, les **ferlempins** abonderont leur contribution. Au prix d'une pique, d'un « c'est pas beau de mentir » l'enchère s'interrompt.

Dans la forêt, la joueuse qui détient le plus de graines incarne **Sotré**.
**Sotré** peut dispenser des pouvoirs dont il détient le secret, comme celui du baume de jouvence, qu'il confectionne en mêlant sa salive d'être fée à la bave d'escargots et du saindoux. Un remède contre la vieillerie de Mémé ? Mais qu'exigera-t-il en échange de ses libéralités ? Une fleur de fougère ?
Chaque moment consacré à **Sotré** sera gratifié d'une plume.
**Sotré** s'inspire de ***Mémé*** de Philippe Torreton, L'Iconoclaste, 2013

Dans l'ombre, la nuit ou la solitude, la joueuse qui détient le plus d'ivraie sera **horla**. Elle souhaite ravir les âmes vives et les attirer en son royaume de ténèbres et de folie au-delà de la lisière du maintenant, en **Forêt Moussue**. À chaque moment passé en sa compagnie, **horla** ravit une part de souvenirs de l'âme vive qu'elle convoite.
**horla** récompense sa proie d'une plume et prélève une graine.
**horla** puise au poème de Serge Pey : ***Qàu***, Dernier télégramme, 2009.

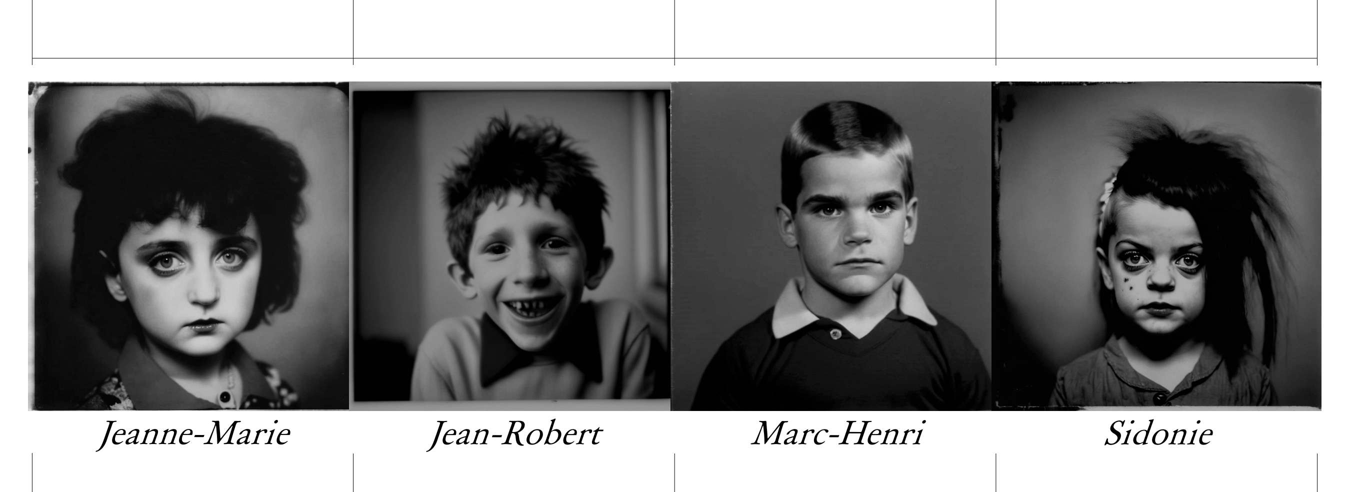
Sept plumes récoltées et la métamorphose s'accomplit : **ferlempin** devient corbeau.



*Lise-Marie* | *Marie-Odile* | *Frédéric-Jacques* | *Héloïse*



*Henri-Robert* | *Pierre-Jean* | *Marie-Laure* | *Jean-Isidore*



*Jeanne-Marie* | *Jean-Robert* | *Marc-Henri* | *Sidonie*